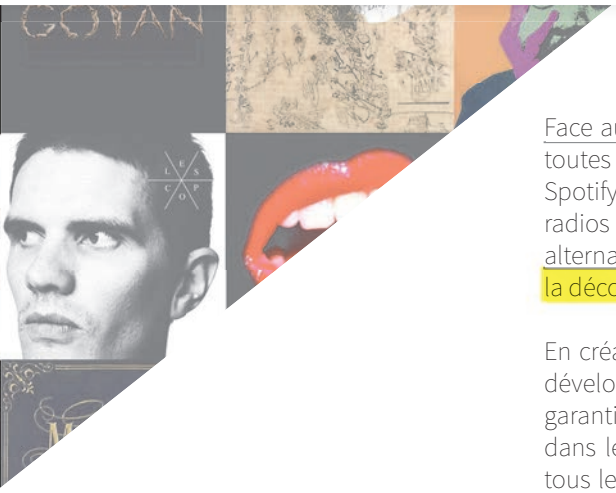
1D touch

LA PREMIÈRE PLATEFORME DE STREAMING DÉDIÉE À LA **DIVERSITÉ CULTURELLE** ET AUX **ARTISTES INDÉPENDANTS**



Face aux rémunérations dérisoires proposées aux artistes indépendants par toutes les plateformes de streaming existantes (Deezer, Google, MusicMe, Spotify, etc.), des passionnés de musique (artistes, labels, bibliothécaires, radios associatives, collectivités) ont décidé en 2010 de monter un projet alternatif au marché afin de proposer des ressources numériques centrées sur la découverte, la médiation culturelle et le respect des créateurs.

En créant une Société coopérative d'intérêt collectif, (1D Lab), pour gérer et développer la plateforme 1D touch, les premiers sociétaires ont souhaité garantir durablement les valeurs d'intérêt général du projet (et les inscrire dans le cadre singulier de l'économie sociale et solidaire)... et permettre à tous les acteurs de la «chaîne de valeur culturelle» de s'impliquer dans une aventure ouverte et innovante.

À votre tour, rejoignez la communauté 1D touch !

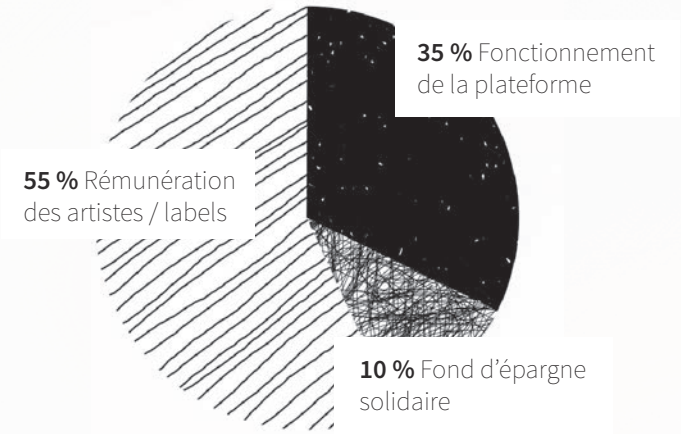
1 million de titres
80 000 albums 20 000 artistes

Un modèle vertueux de rémunération : **le streaming équitable**

Une des ambitions d'1D touch est de proposer une solution efficace et durable à un des problèmes majeurs des économies numériques : la rémunération proposée aux créateurs. Tous les nouveaux services qui ont vu le jour privilégient en effet des modèles qui bénéficient principalement aux artistes les plus connus. Ces «nouveaux modèles» se construisent donc au détriment de l'immense majorité des créateurs qui constituent pourtant 80 % de la production française et font vivre concrètement les notions de diversité culturelle ou d'émergence artistique sur les territoires. En se concentrant uniquement sur les contenus indépendants, 1D touch a souhaité mettre en avant cette richesse et sortir des logiques d'un marché de masse qui impose aux artistes de cumuler des millions d'écoutes pour s'assurer une rémunération décente.

Un nouveau modèle économique : la Contribution créative territoriale (CCT)

65 % des recettes sont répartis aux ayant-droits selon des critères transparents décidés par l'ensemble des acteurs. De la même façon, les tarifs proposés aux structures partenaires ont été pensés de façon collective pour permettre au plus grand nombre de structures (quelle que soit sa taille ou son bassin de population) de pouvoir proposer les services 1D touch à un large public et ainsi faciliter, à tous les âges, la construction d'une culture individuelle à la fois singulière et variée.



Un catalogue centré sur la créativité et la **découverte des artistes indépendants**

L'offre de ressources numériques d'1D touch s'est historiquement constituée autour de la musique et du catalogue (40 000 titres) des labels membres de la fédération CD1D.
Les accords négociés avec de nombreux acteurs ont permis par la suite de regrouper et d'éditorialiser un catalogue de près d'un million de titres, intégralement disponible à partir de janvier 2015. Depuis sa création, 1D touch adopte une approche transversale des secteurs culturels en proposant (et en les faisant dialoguer) les œuvres les plus créatives issues de la scène indépendante du jeu vidéo, de la photo, de l'image animée et de l'édition numérique. Ce travail se traduit progressivement sur la plateforme au travers des nouveaux services développés chaque année.

Inventer de nouveaux modes de prescription

1D touch a décidé de prendre le contre-pied de nombreux modèles qui proposent des catalogues de dizaines de millions d'œuvres, recréant des supermarchés numériques dans lesquels il est devenu impossible de se retrouver. En choisissant d'explorer le territoire de la création indépendante, en développant des outils de recherche et de recommandation audacieuse, en proposant des clés d'entrées autour des scènes locales, la plateforme permet à chacun de constituer, en fonction de ses goûts, des parcours personnalisés... tout en acceptant de se perdre au gré des prescriptions faites par de nombreux prescriteurs (bibliothécaires, journalistes, artistes). Ainsi, le travail d'éditorialisation mené par chaque «manager» pour ses propres utilisateurs vient-il enrichir de façon automatique (dans une logique de curation collective ou *crowdsourcing*) la liste des œuvres proposées à la communauté.

Co-construire des outils de prescription et des **actions de médiation culturelle**

Les nouveaux usages du numérique interrogent de nombreux secteurs et demandent à de nombreux métiers de se réinventer.
Comment à une époque où tous les contenus sont potentiellement disponibles en ligne redonner de la valeur aux lieux de pratiques collectives, d'échanges, de découverte et de partage du savoir ? Comment répondre aux envies de création, de réappropriation et d'enrichissement des contenus par les usagers ? Quelle valeur les gens accordent-ils vraiment à la culture ?
Toutes ces questions méritent d'être partagées de façon collective afin de pouvoir y répondre dans les nombreux endroits qui fondent la vie culturelle de notre pays : bibliothèques, universités, centres sociaux, espaces d'éducation, lieux culturels.

1D touch intègre donc à toutes ses expérimentations une dimension «maitrise d'usages» ainsi que le souci de construire avec les acteurs locaux des outils concrets autour des cultures numériques ; jeux de rôle, quiz, serious game, modules pédagogiques... autant de pistes qui viendront alimenter la pratique de chacun et permettront à un vaste réseau de stimuler et d'éclairer les publics autour de ces questions de diversité et de partage de la culture.

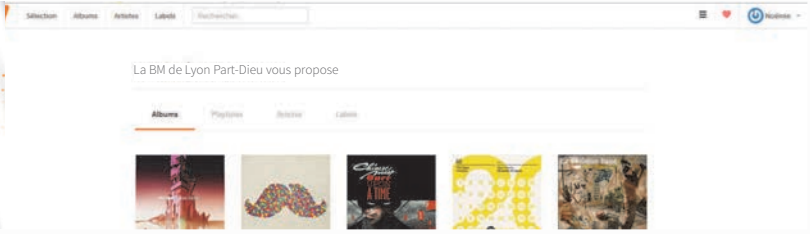
L'expérimentation collective au cœur du développement de nouveaux services

1D touch se définit comme un laboratoire collectif d'innovations culturelles. À ce titre, elle mène une réflexion permanente et structure sa démarche de recherche & développement en fonction des contributions de ses membres. Qu'il s'agisse des fonctionnalités proposées (aux utilisateurs comme aux managers), des priorités de développement de nouveaux services, de l'évolution de l'interface, l'évolution des ressources et des services proposés est le fruit d'un travail continu d'échanges avec la communauté des professionnels qui constituent le projet : développeurs, bibliothécaires, chercheurs, médiateurs culturels. Des groupes de travail, des espaces collaboratifs sont mis en place au fur et à mesure de l'année et permettent à chacun de s'impliquer et de venir partager ses pratiques et son expérience dans des logiques de mutualisation et d'intelligence collective.

« Inventer de nouvelles règles, explorer de nouveaux chemins, c'est accepter de se tromper, de se réinventer»

Un écosystème vivant

Ainsi en 2014, des réflexions ont pu démarrer autour de l'extension concrète de la plateforme à d'autres contenus culturels (jeu vidéo, livre, images animées) en y associant des experts reconnus (Festival du documentaire de création de Lussas, Syndicat français du jeux vidéo, école nationale de la photographie). Les questions d'adaptation du dispositif aux situations de handicap, les nouveaux modes de médiation culturelle font également partie des thématiques qui viennent irriguer la réflexion collective. Elles trouvent un prolongement direct au travers des nombreuses expérimentations menées avec nos partenaires sur les territoires (Bretagne, Rhône-Alpes, Bouches-du-Rhône, Languedoc-Roussillon, Île-de-France). Vous pouvez participer à ces dynamiques en contactant les membres de notre équipe en fonction de leurs domaines de référence.



Ouvrir et administrer **un compte 1D touch**

En créant pour chaque «client» un compte dédié et personnalisable, 1D touch permet, de façon simple, à ses partenaires de proposer les différentes ressources de la plateforme à leurs usagers. Dans un souci de compatibilité et d'interopérabilité, les équipes de développement se sont également rapprochées d'un certain nombre de sociétés (Archimed, Orphée, Applicam) proposant déjà aux bibliothèques ou aux collectivités des systèmes de portails ou de cartes et ainsi intégrer l'offre 1D touch à des dispositifs existants en maintenant des codes d'accès unique (SSO ou *single sign-on*).

Mode d'emploi

Chaque «manager» souscrit un abonnement pour un nombre donné d'utilisateurs et administre directement les contenus qu'il souhaite proposer ou mettre en avant.
> Les utilisateurs découvrent gratuitement, en se connectant depuis un ordinateur, une tablette ou un smartphone avec leurs identifiants habituels, une page d'accueil spécifique qui présente les albums, artistes, playlists ou événements que le «manager» a souhaité mettre en avant.
> Ils ont accès plus globalement à l'ensemble des contenus disponibles sur la plateforme, peuvent constituer et partager leurs propres sélections.

L'équipe :

Eric Pétrotto, directeur-général
Référent musique, vidéo et édition numérique
eric.petrotto@1dtouch.com

Cédric Claquin, responsable communication et développement
Référent jeu vidéo, photographie et médiation culturelle
cedric.claquin@1dtouch.com

Edouard Piron, responsable administratif
Référent bande dessinée et film d'animation
edouard.piron@1dtouch.com

Amanda Costantini, chef de projet
Référente web tv

Christophe Vial,
Responsable de la commercialisation et de la diffusion
christophe.vial@1dtouch.com / **06 61 72 89 31**

Votre interlocuteur

Noémie Nicolas,
Designer graphique et interactif

Thomas Parquier,
Responsable du développement informatique

1D Lab
société coopérative d'intéret collectif au capital de 159 900 €
5, rue Javelin Pagnon
42000 ST ETIENNE